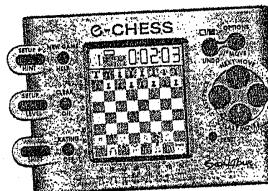


**RadioShack.**

EXCALIBUR

e - Ajedrez
Manual de Operación
Modelo 410

Favor de leer antes de usar este equipo



Felicidades por la compra de su e-Ajedrez Electrónico Excalibur! Acaba usted de adquirir ambos, su entrenador personal de ajedrez y un socio que siempre está listo para jugar – y que puede mejorar al mismo tiempo que usted.

Instale las baterías

Usando un desarmador pequeño tipo Philips, retire el tornillo del panel del compartimiento de baterías en la parte posterior del e-Ajedrez. Después retire el panel jalando cuidadosamente desde la parte superior. Instale tres baterías frescas, alcalinas tipo AA (3 X 1,5 V cc), asegurándose de seguir el diagrama en la ranura de cada batería, de tal forma que la polaridad (+ y -) de la batería está correcta.

Reinstale el panel del compartimiento de baterías. Cuando reemplace el tornillo, asegúrelo suavemente, no lo fuerce o sobre apriete.

Juegue un Juego

Después de que haya instalado las baterías, la pantalla mostrará el tablero de ajedrez con todas las piezas en sus cuadros de inicio. La pantalla de cristal líquido (LCD) también mostrará 01 CHESS. Esto indica que el primer movimiento del juego le corresponde y está listo para jugar ajedrez. Si no aparece 01 CHESS, oprima **RESET** usando un objeto puntiagudo.

A menos que usted le dé otra instrucción, el e-Ajedrez le dará las piezas blancas- las que se encuentran en la parte inferior del tablero. Las blancas siempre mueven primero. Está listo para jugar!

La forma en que selecciona y hace sus movimientos es muy simple.

- Oprima **NEXT PIECE** (*siguiente pieza*) o **LAST PIECE** (*última pieza*) para seleccionar la pieza que quiere mover.
- El primer movimiento para esa pieza parpadeará, si desea seleccionar un movimiento diferente para esa pieza, oprima la tecla **NEXT PIECE** (*siguiente pieza*)



RadioShack.

- o **LAST MOVE** (*último movimiento*). (si quiere realizar una captura, será más rápido el usar **LAST MOVE** en lugar de **NEXT MOVE**)
- Oprima la tecla **MOVE** para introducir su movimiento seleccionado a la computadora.

Después de que haga su movimiento, el e-Ajedrez responderá automáticamente con su movimiento. Usted verá la pieza parpadear en su cuadro **desde** y moverse hacia su cuadro **a**. A través del juego, la pantalla en la parte superior conserva la trayectoria del movimiento y el tiempo transcurrido para cada movimiento.

NOTA IMPORTANTE:

Cuando está usted en Jaque, tiene muy pocos movimientos. Si encuentra que no puede seleccionar el movimiento que quiere hacer, busque el signo de jaque "+". Probablemente se le olvidó que está en jaque.

Características Especiales y Teclas de Función

Su socio e-Ajedrez está empacado con características de valor especial que le pueden ayudar a aprender a jugar mejor y mejor Ajedrez – y tener mucha diversión!

Las características están controladas por las *teclas de función*. Pero se tienen más características de función que teclas! Así que una tecla puede tener dos niveles.

La etiqueta debajo de la tecla muestra la función primaria de la tecla. La etiqueta arriba de la tecla muestra su función secundaria.

Abajo se dan las características disponibles a través de las funciones primarias. Recuerde, para accesar a cualquiera de estas características, solo oprima la tecla adecuada, mirando la etiqueta debajo de la tecla.

Teclas de Función Primaria

TECLA SHIFT

Se presentará ModE, para recordarle que el modo secundario para teclas tiene efecto. (Ver "Funciones Secundarias", pagina 5).

Si el indicador de Advertencia de Amenaza está encendido "!", el movimiento amenazador parpadeará mientras aparece ModE.

TECLA HINT (Consejo)



RadioShack.

Oprima esta tecla si quiere obtener consejos de su socio e-Ajedrez. Le presentará HinT y parpadeará un movimiento recomendado en la pantalla. Para ejecutar el movimiento recomendado, solo oprima la tecla MOVE. U oprima NEXT PIECE o LAST PIECE para seleccionar una pieza diferente a mover.

Si el consejo es un movimiento de libro o la reproducción de un movimiento, aparecerá OPEn o rPLAY en lugar de HinT.

TECLA UNDO (deshacer)

Esta tecla le permite retroceder un movimiento o movimientos que haya decidido en contra. Oprima repetidamente esta tecla para continuar retrocediendo los movimientos. Despu s de que haya retrocedido un movimiento, podr  usar la tecla MOVE el movimiento o los movimientos retrocedidos.

TECLA NEXT PIECE (siguiente pieza)

Oprima repetidamente para revisar hacia delante y seleccionar una pieza a mover.

TECLA LAST PIECE ( ltima pieza)

Oprima repetidamente para revisar hacia atr s para seleccionar una pieza a mover.

TECLA NEXT MOVE (siguiente movimiento)

Oprima repetidamente para avanzar hacia delante a trav s de todos los movimientos legales para la pieza seleccionada.

TECLA LAST MOVE ( ltimo movimiento)

Oprima repetidamente para observar hacia atr s a trav s de todos los movimientos legales para la pieza seleccionada. NOTA: Esta tecla muestra primero todos los movimientos de captura legales. Si quiere hacer una captura, use esta tecla para seleccionar r pidamente su movimiento de captura.

TECLA MOVE (mover)

Oprima esta tecla para registrar su movimiento. Opr『mala dos veces *antes* de registrar su movimiento para cambiar entre lados (colores) con su computadora. (Cada vez que oprime, la pantalla mostrar  FLIP) tambi n use MOVE para repetir movimientos en el modo deshacer (vea UNDO anteriormente).

TECLA ON/CLEAR



RadioShack.

Use esta tecla para encender el e-Ajedrez. También úsela para salir de cualquier modo especial, como OPTIONS (opciones), SETUP (Ajuste), LEVEL (nivel), RATING (clasificación) y CONTRAST (contraste).

¡Su e-Ajedrez Excalibur cuenta con Características Únicas!

Cada tecla tiene dos niveles. Para activar la característica descrita debajo de la tecla, solo oprima la tecla. Para disfrutar de la característica dada arriba de la tecla, primero oprima SHIFT y después la tecla.

TECLA OFF (apagar)

Esta tecla apaga la unidad automáticamente, guardando el juego en progreso. Si no está "pensando", el e-Ajedrez se apagará automáticamente después de cierto periodo de tiempo, guardando su posición en el juego. Utilice la tecla ON para reiniciar el juego.

TECLA HELP (ayuda)

Esta tecla es usada para activar o desactivar la función de ayuda. Cuando la opción está activada, todos los movimientos legales para la pieza seleccionada, se mostrarán al mismo tiempo.. La pantalla mostrará FrOM cuando una pieza es seleccionada. FrOM es un recordatorio de que usted debe de oprimir NEXT MOVE o LAST MOVE para seleccionar un cuadro para esa pieza.

TECLA LEVEL (nivel)

Use esta tecla para fijar el nivel de juego (para más información, ver "Niveles de Juego" en la página 8). Use las teclas NEXT PIECE o LAST PIECE para cambiar el nivel en uno. Use las teclas NEXT MOVE o LAST MOVE para cambiar el nivel de juego en diez. También use la tecla LEVEL para entrar al modo de opción de nivel.

Como cambiar las opciones de nivel:

Cuando aparece el nivel, al oprimir la tecla OPTIONS se muestra:

FAST: En este modo, el e-Ajedrez usa un modo de búsqueda más selectivo para pensar. Puede olvidar un movimiento táctico, pero puede observar más a fondo en la posición. Oprima NEXT PIECE para activar o desactivar FAST, u oprima nuevamente la tecla OPTIONS para mostrar:

RAnd: le permite a la computadora el seleccionar en forma aleatoria entre dos buenos movimientos para que así pueda practicar y jugar contra diferentes respuestas. Oprima la tecla NEXT PIECE para activar o desactivar el juego aleatorio.



RadioShack

No. de Cat.: 60-2845

FUNCIONES DE TECLA SECUNDARIAS

A continuación encontrará las características disponibles a través de las funciones secundarias. Para accesar cualquiera de estas características, primero deberá oprimir la tecla SHIFT y después presionar la tecla indicada, observando la etiqueta que se encuentra arriba de la tecla. Podrá oprimir nuevamente SHIFT para detener el uso de una función secundaria.

TECLA OPTIONS

Al oprimir la tecla OPTIONS repetidamente se le presentarán todas las opciones seleccionables. Para seleccionar o cambiar una opción, use LAST PIECE o NEXT PIECE.

Opciones antes de iniciar el juego.

OPEN: Seleccione uno de las 34 líneas del libro de juegos. (ver página 9)

GAME: Seleccione uno de los 16 Grandes Juegos. (ver página 10)

MATE: Selecciona uno de los 31 problemas de Mate en dos. El problema 32 es uno de mate en tres. Si no puede encontrar la solución, haga que su e-Ajedrez le muestre los movimientos correctos a un problema colocando el nivel en 73 y oprimiendo dos veces la tecla MOVE.

TRAIN: Seleccione una de las ocho posiciones de entrenamiento. Posiciones con el Rey Negro en el centro le dará práctica para matar al Rey Negro.

Opciones para antes y durante el juego.

TOTAL: Su e-Ajedrez, normalmente muestra el tiempo que le llevó cada movimiento. El colocar esta opción en ON u lugar le mostrará el tiempo total del juego.

SCORE: Su pantalla normalmente muestra el número de la jugada actual. Si en su lugar desea ver el marcador de la pieza en su posición actual, active esta opción. El marcador totaliza los siguientes valores: Peones – 1, Caballos – 3, Alfiles – 3, Torres – 5 y Reina – 9.

PLAYR: Selecciona entre: "1" – Humano vs Computadora, "2" – Humano vs Humano, "0" – Computadora vs Computadora.

INFO: Cuando se activa, esta opción mostrará el marcador, profundidad de búsqueda (número de movimientos en que el e-Ajedrez está "pensando hacia delante"), mejor



RadioShack.

movimiento considerado para jugar y reloj. Estos se presentarán cuando la computadora está pensando en sus niveles superiores.

CLrBr: Use esta opción para limpiar el tablero de ajedrez para una fácil disposición del problema. Al oprimir ahora la tecla SETUP, entrará al modo de organización con el tablero limpio de todas las piezas, exceptuando el Rey Blanco. Deberá colocar un Rey Negro en el tablero para salir del modo de organización.

SOUnd: Seleccione entre: "2" – Todos los sonidos activados; "1" – Ningún sonido al oprimir una tecla; "0" – no-sonido, excepto para errores.

SLEEP: Ajuste el tiempo de apagado automático con esta tecla. Colocándolo en "0" desactivará totalmente el autoapagado.

TECLA SETUP- o SETUP+

Utilice estas teclas para promover un peón que ha alcanzado el extremo posterior de su oponente a un rango diferente de Reina (La promoción a Reina es la más común, así que es automática). Puede usar estas teclas para una disposición de posiciones especiales (ver página 16).

TECLA □/■ (CONTRASTE)

Oprima repetidamente esta tecla para ajustar el contraste de la pantalla a uno de los ocho valores predeterminados. Esto le permitirá el compensar las diferencias en luz y carga de las baterías.

TECLA NEW GAME (Juego Nuevo)

Use esta tecla para iniciar un juego nuevo.

TECLA DE CATEGORÍA

Su e-Ajedrez categoriza su juego! Use esta tecla para ver su categoría actual. También úsese para introducir el resultado de un juego para una nueva categoría se ve el símbolo "O", mostrando que está jugando un juego valioso sin consejos ni retornos.

Como actualizar su categoría:

Mientras observa su categoría con el símbolo "O", la primera opresión de la tecla OPTIONS mostrará:



RadioShack.

Win: Si usted gana el juego, oprima la tecla RATING para ver su nueva categoría. U oprima OPTIONS por segunda ocasión para ver:

LOSE: Si perdió el juego, oprima la tecla RATING para ver su nueva categoría. Oprima OPTIONS por tercera ocasión para mostrar:

DrAW: Si empata el juego, oprima la tecla RATING para ver su nueva categoría. Oprima OPTIONS para regresar a su pantalla de categorías sin cambios.

JUGANDO CON LAS PIEZAS NEGRAS

Cuando quiere jugar con las piezas negras (para permitir al e-Ajedrez que mueva primero), oprima la tecla MOVE antes de hacer su primer movimiento con las Blancas. Verá que las piezas negras y blancas cambian de lugar inmediatamente!

Mensajes de Empate

Durante un juego, su e-Ajedrez presentará la palabra DrAW si ocurre una repetición de posición tres veces, o si no se ha movido un peón y no ha habido intercambio de piezas por 50 movimientos. Cuando cualquiera de estas situaciones tiene lugar, las reglas del ajedrez indican que un jugador puede solicitar un empate (tablas). Si lo desea, puede ignorar el mensaje y continuar con el juego. Cuando ocurre un estancamiento (no se mueven piezas), la pantalla mostrará StALE.

Mensajes de Fin-de Juego

Su e-Ajedrez le anunciará mate en dos (MatE2) y mate en tres (MatE3). También presentará +MatE cuando de ejecuta un Jaque Mate. Cuando usted le da un Jaque Mate a su e-Ajedrez, presentará en la pantalla LOSE. Cuando reclama una victoria, tablas o desea reiniciar el juego – oprima la tecla SHIFT y después NEW GAME.

Símbolos en la Pantalla

Cuando en la pantalla aparece "+", es para recordarle que usted está en jaque. Cuando en la pantalla aparece "O" el juego puede darle su categoría. Cuando aparece "=", esto indica que está en el modo de dos humanos. Y por último, cuando en la pantalla aparece "!", Le indica que una de sus piezas está por ser capturada. (Esto es similar a la frase amistosa de advertencia "en garde" que muchos jugadores usan cuando están atacando a la Reina de su oponente.)

Niveles de Juego

Generalmente, el nivel superior que seleccionó, es el que jugará mejor su e-Ajedrez y más tiempo se tomará para pensar sus movimientos. Los primeros cuatro niveles (1, 2, 3 y 4) son niveles de principiante y toman aproximadamente 4, 8, 12 y 16 segundos por movimiento respectivamente. El nivel 5 es un movimiento fijo de búsqueda de un acoso.



RadioShack.

Los niveles 6 a 15 toman casi un segundo por número de nivel, así que el nivel 10 tendrá un promedio de 10 segundos por movimiento. Los niveles 16 hasta el 72 toman casi dos segundos por número de nivel. La cantidad de tiempo tomado variará de acuerdo a la posición, la etapa del juego y donde esté o no activada la posición de nivel FAST. (ver "Opciones de Nivel" en la página 4)

El nivel 73 es un nivel infinito. Su e-Ajedrez se tomará tanto tiempo como usted lo desee, o hasta que encuentre una posición de mate en su búsqueda. El nivel 73 es bueno para la solución de problemas (como los problemas de MATE bajo OPTIONS), o puede ser usado para jugar en contra. Cuando esté cansado o esperando, oprima la tecla MOVE mientras la computadora está pensando, con esto la computadora se detendrá y hará la mejor jugada que tenga en ese momento.

Auto Juego

Si le gustase ver como la computadora termina automáticamente un juego por usted, oprima la tecla SHIFT y después OPTIONS, hasta que se vea en la pantalla PLAYr. Use la tecla LAST PIECE para cambiar el número de jugadores a cero. Oprima CLEAR para salir el modo OPTIONS. Ahora oprima dos veces la tecla MOVE y observe el juego como juega por sí mismo. Puede detener el auto juego en cualquier momento oprimiendo la tecla MOVE. Haciendo esto, colocará el número de jugadores nuevamente en uno.

Apertura del Libro de Entrenamiento

Su e-Ajedrez le hace fácil el aprendizaje de algunas aperturas que algunos campeones de Ajedrez emplean! Al inicio del juego, puede seleccionar una de las 34 aperturas más populares – formas de iniciar el juego – usadas por Maestros de Ajedrez. Oprima SHIFT y después OPTONS, para que aparezca en la pantalla OPEn, después oprima LAST PIECE o NEXT PIECE para seleccionar el número de la apertura que quiere aprender. (ver abajo). Despues oprima la tecla CLEAR para regresar a un juego normal.

Haga ahora un movimiento. Si su movimiento no es el movimiento correcto, se escuchará un zumbador de error. Para aprender el movimiento correcto, oprima HINT. Cuando la computadora regresa con su movimiento, verá brevemente la palabra OPEn en la pantalla en caso de que tenga que hacer otro movimiento de apertura. Si no aparece la palabra OPEn puede continuar jugando normalmente. Usted ha completado el entrenamiento para esa línea de apertura.

Los nombres de las aperturas son:

1. Ruy Lopez, Exchange Variation (Ruy López, Variación de Cambio)
2. Ruy Lopez, Closed Defense (Ruy López, Defensa Cerrada)
3. Ruy Lopez, Open Defense (Ruy López, Defensa Abierta)



RadioShack.

No. de Cat.: 60-2845

4. Ruy Lopez, Archangel Defense (Ruy López, Defensa Arcángel)
5. Guoco Piano (Juego Plano)
6. Scotch Gama (Juego Escocés)
7. Four Knights (Cuatro Caballos)
8. Petroff Defense (Defensa Petroff)
9. Viena Game (Juego Viena)
10. Sicilian, Classical Defense (Sicilia, Defensa Clásica)
11. Sicilian, Accelerated Dragon (Sicilia, Dragón Acelerado)
12. Sicilian, Rossolino Attack (Sicilia, Ataque Rossolino)
13. Sicilian, Dragon Variation (Sicilia, Variación Dragón)
14. Sicilian, Scheveningen Variation (Sicilia, Variación Scheveningen)
15. Sicilian, Najdorf Variation (Sicilia, Variación Najdorf)
16. Sicilian, Moscow Variation (Sicilia, Variación Moscú)
17. Caro-Kann Defense (Defensa Caro-Kann)
18. Panov-Botvinnik Attack (Ataque Panov-Botvinnik)
19. French Defense, Winawer Variation (Defensa Francesa, Variación Winawer)
20. French Defense, Classical Defense (Defensa Francesa, Defensa Clásica)
21. French Defense, McClutcheon Variation (Defensa Francesa, Variación McClutcheon)
22. French Defense, Tarrasch Variation (Defensa Francesa, Variación Tarrasch)
23. Queen's Gambit Accepted (Táctica de Reina Aceptada)
24. Queen's Gambit Declined (Táctica de Reina Rechazada)
25. Queen's Gambit, Semi-Slav Defense (Táctica de Reina, Defensa Semi-eslava)
26. Queen's Gambit, Tarrasch Defense (Táctica de Reina, Defensa Tarrasch)
27. Queen's Gambit, Slav Defense (Táctica de Reina, Defensa Eslava)
28. Nimzo-Indian Defense, Rubinstein Var. (Defensa Nimzo-India, Variación Rubinstein)
29. Nimzo-Indian Defense, Classical Var. (Defensa Nimzo-India, Variación Clásica)
30. Queen's Indian Defense (Defensa India de Reina)
31. Queen's Indian Defense, Petrosian Var. (Defensa India de Reina, Var. Petrosian)
32. Bogo-Indian Defense (Defensa Bogo-India)
33. Gruenfeld Defense (Defensa Gruenfeld)
34. King's Indian Defense (Defensa India del Rey)

Los movimientos y explicaciones de estas famosas aperturas se dan en muchos libros de Ajedrez.

Inicie su Propia Apertura

Su e-Ajedrez también le permite el fijar cualquier apertura que desee – o inclusive una que invente – para practicar. Oprima SHIFT y después OPTIONS hasta que lea en la pantalla PLAYr. Utilice NEXT PIECE para fijar el número de jugadores a 2. Oprima CLEAR, Después haga movimientos para ambos lados hasta que la apertura que desea practicar se ha alcanzado. Oprima ahora SHIFT y después OPTIONS hasta que en la pantalla se lea PLAYr. Utilice MEXT PIECE para fijar el número de jugadores en 1. Oprima CLEAR y juegue contra la computadora en esta posición.



RadioShack

No. de Cat.: 60-2845

Grandes Juegos

Al principio del juego, usted puede seleccionar uno de los dieciséis más grandes juegos jugados a escala mundial oprimiendo SHIFT y después OPTIONS para presentar GAME y después oprimir LAST PIECE o NEXT PIECE para seleccionar un número de juego.

Al mismo tiempo que ve el juego, verá la posición de éste después de que se han jugado los primeros dos movimientos. Oprima la tecla CLEAR para regresar al juego normal iniciando con la movida tres. Usted tiene el lado ganador. La pantalla le mostrará su marcador total de gran – juego en dos dígitos (0 al iniciar) en el lado izquierdo. En el lado derecho, la pantalla también mostrará la cantidad de puntos que ganará si usted juega la siguiente movida correcta de gran – juego.

Si usted no hace la movida correcta de gran – juego, se escuchará un zumbador y los puntos de ésta movida se dividirán a la mitad. Si los puntos llegan a 0, automáticamente parpadeará el movimiento correcto. La mayoría de los movimientos inicia con 4 puntos, pero algunas jugadas brillantes inician con 8 puntos.

El número, jugadores, locación y fecha de los grandes juegos se dan a continuación, junto con una breve explicación de cada juego (la explicación de todos los juegos son de Al Lawrence @ 2000, todos los derechos reservados).

1. Adolf Anderssen vs Lionel Kieseritsky, Londres, 1851.

Este maravilloso juego de ataque, una estrategia del rey, es ampliamente conocida como "El juego Inmortal", ambos jugadores muestran la preferencia del siglo XIX para atacar a toda costa, Anderssen fue uno de los más ingeniosos atacantes de todos los tiempos. Después de 18, Bd6, el entrega ambas torres y su reina. En su posición final su pequeñísima fuerza está desplegada en la forma correcta para tener él ejercito negro completamente a sus pies.

2. Adolf Anderssen vs J. Dufresne, Berlín 1852.

Nuevamente vemos a Anderssen engañando a su oponente. El juego inicia como una táctica de Evan, una forma de juego plano. En el movimiento 19 de las blancas, Rad1!! Es una de las más celebradas en la historia del juego. Con su repetición, ..., Qxf3, las negras actualmente ganan un caballo y se acercan al mate. Usted pensaría que es suficiente, pero Anderssen sigue con una torre y sacrifica a la reina para forzar el jaque mate en una jugada brillante. Este clásico es conocido como la "jugada imperecedera".

3. Paul Morphy vs Duke Karl & Count Isoward, París, 1858

Mientras estaban en París en La Opera, el brillante, no-oficial campeón del mundo de Nuevo Orleáns, jugaba una partida contra 2 caballeros nobles. En este caso estamos seguros que sucedió antes de que la dama gorda cantara en una defensa Philidor, el equipo de dos jugadores con una débil 3....Bg5 que dejó a Morphy con un desarrollo



RadioShack.

superior (la mayoría de sus piezas estaban desplegadas) y un par de alfiles (2 alfiles contra un alfil y un caballo). Estas dos ventajas importantes eran todo lo que Morphy necesitaba. Después de que las negras perdieron un turno con el movimiento de otro peón, 9....b5?, Morphy agredió al dúo con una serie de brillantes sacrificios al mate. La victoria de la mente sobre lo material es la poesía del ajedrez.

4. Wilhelm Steinitz vs Kurt von Bardeleben, Hastings, 1895.

Wilhelllm Steinitz, el primer campeón del mundo oficial, inició este juego como un juego pleno. Maniobró con habilidad para que su oponente se enrocara para seguridad. Después sacrificó su peón en d5 para que el cuadro quede disponible a su caballo. Pero el movimiento más brillante del juego es 22.Rxe7+, la primera impresión es de que se equivocó. Todas las piezas blancas están atacando y si las negras no estuvieran en jaque, el podría jugar ...Rxc1+ con mate a la siguiente, pero si las negras no pueden tomar la torre – ya sea con el rey o con la reina – el pierde todas su variaciones. Y si no la toma, el de cualquier manera está en mate. Si usted está interesado en estas complejas líneas, podrá encontrar una explicación de éste juego clásico en muchos libros.

5. Alexander Alekhine vs O. Tenner, Colonia 1911.

El campeón del mundo Alekhine era un fanático del ajedrez (hasta llamó a su gato “ajedrez”) y uno de los más grande jugadores atacantes de todos los tiempos. Aquí juega la apertura inusual de alfiles y apparenta estar desenvolviéndose lentamente. Las negras aparentemente están realizando un buen jugo al mismo tiempo que Alekhine tiene la posibilidad de jugar el bravucón 11.Nxe5, permitiéndole a las negras el capturar su reina. El rey negro es forzado a avanzar al centro del tablero, una situación poco saludable para un monarca cuando aún hay tantas piezas en el tablero, donde es matado. Es importante el entender que tales sacrificios no suceden en forma ilógica. Las piezas blancas tienen un control dominante del tablero y las negras permiten una presión de las blancas en f7, el cuadro defensivo más sensitivo de las negras cuando no se ha enroscado, para construir una explosión.

6. Gaudersen vs Paul, Melbourne, 1928

Esta “miniatura” de solo 15 movimientos, inicia como una defensa francesa en la cual las blancas juegan una variación avanzada, colocando sus peones en d4 y e5. El octavo movimiento de las negras, enroque, fue en este caso una metida de pata porque el lado del rey es atacado por muchas piezas y no está siendo defendido en forma efectiva. Lo brillante de las blancas 9, Bhx7+ es un ejemplo de sacrificio de alfil que sucede tan a menudo que tiene un nombre – “Regalo Griego”. El 14 de las blancas. Nxe6+ es un ejemplo de ajedrez descubierto, el bombardero profundo del ajedrez. El quinceavo movimiento divertido es un ejemplo muy raro de jaque mate con *captura al paso*.

7. Edward Lasker vs George Thomas, Londres, 1910



RadioShack.

Esta obra maestra, la Defensa Holandesa, presenta un famoso ejemplo del rey que camina para mate. Edward un primo americano distante del gran campeón del mundo Emmanuel Lasker colocó sus piezas activadas contra el lado del rey negro mientras que el campeón inglés Thomas desarrolla (coloca sus piezas fuera del rango posterior y en el juego) demasiado lento mientras 10.Qh5, las blancas están invitando una guerra a todos. Su brillante reina se sacrifica 11.Qxh7 es seguida por un desarrollado doble jaque, 12.Nxf6++. Entonces el rey negro tiene que avanzar en el tablero, todo el camino hasta g1, el emplazamiento normal para el rey blanco. Aquí da su último suspiro.

8. Wilhelm Steinitz vs A. Mongredein, Londres 1862.

Este juego inicia como un contador central (también llamado defensa escandinava), Las negras pierden demasiado tiempo acomodando sus piezas, mientras las blancas entran agresivamente al juego. Esto es, el ejercito blanco domina la totalidad del centro importante del tablero así como el lado del rey. Esto fija la etapa para un ataque de muerte. La maniobra de dos movimientos blancos 13.Rf3 y 14.Rh3 es llamada enroque izquierdo y es una estrategia de ataque típico. Esta torre se sacrifica a sí misma en h7 de tal forma que permite a Steinitz el traer su otra torre rápidamente al combate. Las blancas tienen una torre menos, pero todos sus esfuerzos tienen lugar en éste asalto, mientras que la reina se enroca y el alfil parecen estar esperando el siguiente juego. No tienen nada que esperar.

9. Nimzovich vs S. Alapin, Riga 1913.

Otra defensa francesa. En esta, el gran jugador y escritor lituano Nimzovich (a quien se debe el nombre de la apertura Nimzo-india – ver página 13) juega un oponente que pierde tiempo acomodando un peón con 9. ... Qxg2. "Nimzo" juega un castigo 12.O-O-O sacrificando su caballo. El termina con un convencido sacrificio de reina que fuerza el jaque mate.

10. José Capablanca vs Herman Steiner, Los Ángeles 1933.

El guapo cubano campeón del mundo José Capablanca tenía un engañoso estilo simple. Aquí lo vemos jugando el viejo estilo de los cuatro caballos y abriendo la protección de peones del rey de su oponente en el movimiento 11. Su primera torre se sacrifica, 17. Rxh6 la cual no puede ser rechazada y fuerza al caballo negro en un fuego cruzado a muerte. Con 23, Qxb7 Capa ofrece una segunda torre, la cual no puede ser tomada inmediatamente debido a 23. ...Qxf6? 24. Qb4 jaque mate. Pero las negras son forzadas a tomar la torre un movimiento después y el mate continúa en el mismo cuadro.

11. Mikhail Botvinnik vs Paul Keres, La Haya 1948.

Botvinnik ganó un record de campeonato del mundo tres veces. Su oponente aquí es probablemente el jugador de ajedrez mas fuerte del siglo XX que no llegó a ser campeón del mundo. La jugada inicial es una Nimzo – India, dos peones blancos son potencialmente a largo plazo débil, pero a corto plazo controlan de buena manera todos



RadioShack.

los cuadros centrales importantes. Las blancas juegan brillantemente para conservar un dominio en la posición y romper a través de su lado de la reina con los peones, empujando 17, c4-c5. Esto le permite la oportunidad de llevar su torre del lado de la reina a la acción. El se va contra el lado del rey, sacrificándola en g7 para ganar. En la posición final, el rey negro estará mate por la reina blanca, soportado por el alfil en c1. ¿Dónde se equivocaron las negras? Dele una ojeada a esta reina "no empleada" y la torre en a8 y b8.

12. J. Banas vs P. Lukacs, Trnava 1986.

En juego de cuatro caballos, las negras colocan a su rey a salvo mediante un enroque y toman ventaja sobre las blancas con un incomodo colocado de piezas y sacrificando su caballo con 9. ... Nf3+ después le permite a las blancas el tomar su alfil en c5, pero en ese momento el rey blanco está rodeado. En la posición final después de 13. ... Ng4. La única defensa efectiva de las blancas es su caballo en e3, y está forzado en su cuadro, permitiendo... Qg2 el mate.

13. Anatoly Karpov vs Victor Kortchnoi, Moscú 1974.

La defensa de ajedrez perfecta en el siglo XX. Ya no es típico el observar jugadores de alto nivel jugar solo por el ataque. En realidad, Kortchnoi en ese momento del juego era uno de los mejores del mundo y su fuerte era la defensa. Muchos jugadores finos lo atacarían ingeniosamente, solo para romperle sus fortificaciones de piedra. Aún, el campeón del mundo Karpov lo venció en solo 27 movimientos con un ataque maestro. En una forma clásica contra una defensa de dragón siciliano de las negras (llamada así probablemente por la "cola" para controlar el alfil negro que hace desde g7 a a1). Karpov juega el ataque San George enrocándose en el lado de la reina y jugando abierto la fila h para mantener el dragón.

14. Boris Spassky vs Tigran Petrosian, Moscú 1969.

Spassky le ganó el campeonato del mundo a Petrosian en el encuentro que produjo éste partido. En ésta apertura inglesa que se convierte en una estrategia con la reina, podrá observar nuevamente que las blancas tienen un centro fuerte y desenvolvimiento rápido de sus piezas. Tan rápido como en 13. Rd1 podrá detectar que las negras están en peligro. Su rey no tiene piezas que lo defiendan, sus fuerzas aparecen pasivas mientras que las blancas están agresivamente coordinadas. Tan rápido como sucede tal situación, las blancas rompen con un peón empujado en el centro, en este caso 15. d4-d5. Limpia el tablero para una fuerza mas activa de las blancas. Petrosian, uno de los mejores defensores de todos los tiempos intenta repetidamente de negociar las reinas, pero las blancas sabiamente rechazan estas ofertas, La cual sacarán del tablero toda la energía. El peón blanco d se convierte en estrella avanzando todo el camino hasta la séptima fila, originado por este tratamiento de reinas. La reina blanca está dispuesta a sacrificarse por una de las torres defensoras negras. En la posición final, no tiene oportunidad para las negras porque las blancas promocionarán su peón a reina o capturarán cualquier cosa que las negras usen para bloquear en d8.



RadioShack.

15. Robert Fischer vs Reuven Fine, Nueva York 1963.

Nueve años antes de conquistar el campeonato mundial, Bobby Fischer jugó esta estrategia Evan (una variante del juego plano) contra su famoso veterano. Bobby sacrificó dos peones para sacar sus piezas rápidamente. Después jugó 14. h2 h4 sacrificando otro peón para forzar a la reina negra a alejarse del cuadro g7. Después de eso, el rey negro será atacado en el centro y en peligro con la diagonal h4.d8. El movimiento final de Bobby 17. Qg3 fuerza una admirable renuncia, porque debe mover su reina desde la diagonal negra crítica h4-d8 como en 17. ...Qxg3 las blancas ignoran la captura de su propia reina y juegan 18. Bf6 mate.

16. Lajoss Portisch vs Johannessen, Habana 1966.

Durante la primera mitad de este juego la reina ataca eslava, el gran húngaro y gran maestro Lajoss Portisch bloquean el centro con una estructura d4-e5 en el movimiento 14. Esto le da una "cabeza de playa" en e5 y le hace difícil a las negras el contra atacar en el centro, la cual es el antídoto estándar para un ataque en los lados. La siguiente etapa inicia con 16, h4. Portisch anuncia su intención de atacar en el lado del rey. Se detiene de enrocar su propio rey a un lugar mas seguro, porque sabe que está suficientemente a salvo en el centro, por lo menos durante el tiempo que le llevará reiniciar su ataque. Cuando las negras intentan intercambiar piezas con 17. ...Bxf3, Portisch sacrifica un caballo para un ataque sin precedentes con 18. Bxh6 y después con calma mueve su rey a la segunda fila para traer su segunda torre al juego. Su Rxh4 fue otro sacrificio brillante que choca con cualquier gusto de defensa. En la posición final, las negras rehúsan porque las blancas solamente jugarán 26. Rxh6+, ganando la reina negra. Si 26, ... Qxh6, las blancas juegan 27, Qxh6+ y hacen mate en h7.

En algunas ocasiones, las computadoras "se bloquean" debido a descargas eléctricas u otras irregularidades eléctricas. Si esto llegara a suceder, use un delgado objeto puntiagudo para presionar el botón marcado "RESET".

Uso del Modo Setup.

En cualquier momento, durante un juego, cuando es su turno de mover, puede cambiar la posición en el tablero agregando una pieza, retirando una pieza o cambiando cualquiera de las piezas – por ejemplo, una reina por un caballo.

Quitando una pieza.

Oprima SHIFT y después SETUP. Use los botones de DIRECTION para mover la cruz del rey sobre una pieza. Oprima MOVE para retirar la pieza. Oprima CLEAR para continuar el juego.

Agregando o cambiando una pieza.



RadioShack.

Oprima SHIFT y después SETUP. Ahora oprima SETUP- o SETUP+ para seleccionar la pieza correcta. Use los botones DIRECTION para moverla a un cuadro. Después oprima MOVE para registrar la pieza, oprima CLEAR para continuar el juego.

Ajuste de posiciones especiales.

Esta es otra las fantásticas características que le permite resolver problemas que usted ve en revistas o periódicos, o que hace usted mismo. También le permite introducir posiciones en el juego que usted quiere jugar o que usted quiere observar en su e-Ajedrez, tal vez utilizando el nivel de búsqueda infinito.

Normalmente, es más fácil iniciar desde un tablero vacío para fijar tales problemas. Así que primero, oprima SHIFT y después OPTIONS hasta que aparezca CLrBr (CLEAR BOARD – borrar tablero). Después oprima la tecla SETUP. Usted podrá observar que su tablero se encuentra totalmente limpio, con excepción de un rey blanco.

Use los botones DIRECTION para mover el rey blanco al cuadro correcto y presione MOVE. Continúe colocando el rey negro en su cuadro (usted no puede dejar el modo SETUP hasta que ambos reyes, negro y blanco, se encuentren colocados). Los peones negros son las siguientes piezas a colocar, pero deberá usar las teclas SETUP- o SETUP+ para seleccionar el tipo de pieza que quiere colocar en el tablero. Para cambiar el color de la pieza, use la tecla □/■. No olvide el presionar MOVE para registrar la pieza en el tablero.

Siga este procedimiento hasta que todas las piezas en el problema o posiciones han sido llenadas. Finalmente, oprima CLEAR para jugar o para hacer que el e-Ajedrez analice la posición.

Asegúrese de que el e-Ajedrez sabe que color se debe mover. Cuando es la primera vez que entra al modo SETUP, puede cambiar el color de los lados a mover oprimiendo □/■.

Reglas Generales del Ajedrez.

1. Los dos jugadores deben alternar al hacer un movimiento a la vez. El jugador con las piezas blancas mueve primero para iniciar el juego.
2. Con la excepción del enroque (ver mas adelante) un movimiento es la transferencia de una pieza desde un cuadrado a otro cuadrado que se encuentra vacío u ocupado por una pieza enemiga.
3. Ninguna pieza, excepto la torre cuando se enroca con el rey puede cruzar un cuadrado ocupado por otra pieza.



RadioShack.

4. Una pieza movida a un cuadrado que esta ocupado por una pieza enemiga, la captura como parte del mismo movimiento. La pieza capturada se debe de retirar inmediatamente del tablero de Ajedrez por el jugador que hace la captura.
5. Cuando un jugador se mueve a una posición donde puede atacar al rey, el rey se encuentra en "jaque". Su oponente podrá realizar:
 - a) Mover al rey
 - b) Bloquear la trayectoria de la pieza atacante con otra pieza, o
 - c) Capturar la pieza que ataca.
6. El juego se termina cuando no hay escape para el rey desde una pieza que ataca. Esto es conocido como "jaque mate".
7. El juego se termina cuando el rey del jugador en turno no se puede mover para quedar en jaque y el jugador no puede hacer ningún movimiento legal. Esto es conocido como "Tablas" y se considera un empate en el juego.

Movidas Individuales

Active la facilidad HELP (ver página 4). Todo s los movimientos legales para cada pieza seleccionada se mostrarán uno a la vez. Usted aprenderá rápidamente los movimientos, "haciéndolos"

1. La Reina se puede mover a cualquier cuadro a lo largo de la misma fila, columna o diagonal en la que se encuentre, pero no puede pasar sobre una pieza enemiga.
2. La torre se puede mover a cualquier cuadro de la misma fila o columna en que se encuentre, pero no puede pasar sobre una pieza enemiga. (vea también "Enroque" más adelante).
3. El Alfil se puede mover a cualquier cuadro a lo largo de las diagonales en las que se encuentre, pero no puede pasar sobre una pieza enemiga.
4. El caballo se mueve en una trayectoria en "L", moviéndose dos cuadros arriba o abajo y después uno lateral. O puede ir un cuadro arriba o abajo y luego dos laterales.
5. El peón se puede mover un cuadro hacia delante. En su primer movimiento se puede mover dos cuadros hacia delante. Cuando captura, se mueve en forma diagonal (al frente) un cuadro. Vea también "al paso" (mas adelante).
6. El rey se puede mover un cuadro en cualquier dirección, siempre y cuando no sea atacado por una pieza enemiga. Vea adelante enroque.

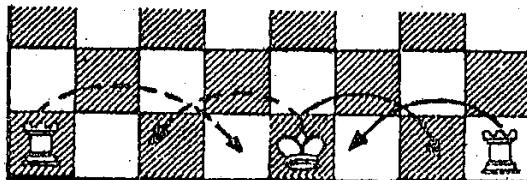


RadioShack

No. de Cat.: 60-2845

Movimientos Especiales.

1. El enroque es un movimiento del rey y cualquiera de las torres, que cuenta como un solo movimiento (del rey) y se ejecuta como se muestra a continuación:

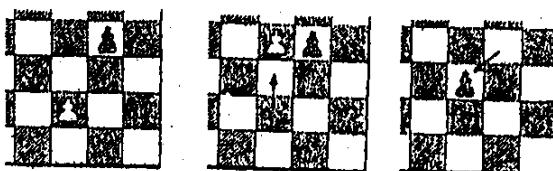


El enroque no puede efectuarse si:

- a) El rey ya ha sido movido.
- b) La torre ha sido movida.
- c) Existe cualquier pieza entre el rey y la torre.

- d) El cuadro original del rey, o el cuadro por el que debe de cruzar el rey o uno de los cuadros que podría ocupar es atacado por una pieza enemiga.

2. Un peón puede hacer una captura "al paso" si este es un movimiento de respuesta a un movimiento doble del peón y es un peón que se encuentra lado a lado con el peón que hizo el movimiento doble. La captura de un peón blanco se muestra a continuación:



3. Un peón puede ser promovido si avanza todo el camino hasta el extremo opuesto del tablero. Inmediatamente es promovido como parte del mismo movimiento, en reina, torre, alfil o caballo, lo que su dueño seleccione. Debido a que la reina es la pieza mas útil, casi siempre es seleccionada como la pieza a promover. A través del proceso de promoción, puede haber mas de una reina en el tablero al mismo tiempo.

Sugerencia para Movimiento Rápido de una Entrada



RadioShack.

1. Si la pieza que usted desea mover no se encuentra en la parte inferior del tablero de Ajedrez, use la tecla LAST PIECE.
2. Para seleccionar una pieza cerca de la parte inferior del tablero de Ajedrez, use la tecla NEXT PIECE.
3. Para mover una reina en forma diagonal use la tecla LAST MOVE para seleccionar su movimiento.
4. Para hacer una captura use la tecla LAST MOVE para seleccionar la captura.

Cuidado Especial.

- Evite el maltrato tal como golpear o dejar caer.
- Evite la suciedad y temperaturas extremas. Para mejores resultados, use entre temperaturas de 4°C y 38°C.
- Limpie solo usando un paño ligeramente húmedo. No use limpiadores con agentes químicos.

Información de las Baterías.

- Su e-Ajedrez usa 3 baterías AA (4,5 V cc)
- No mezcle baterías viejas con baterías nuevas.
- No mezcle baterías recargables, alcalinas o estándar.
- Instale las baterías para que la polaridad (+ y -) se cumpla con los diagramas en el compartimiento de baterías.
- Use solo baterías del mismo tipo y equivalencia.
- Retire las baterías gastadas de la unidad.
- No haga corto circuito entre las terminales de la batería.



EXCALIBUR

Excalibur Electronics y Radio Shack se reservan el derecho de efectuar cambios técnicos sin previo aviso en interés del progreso.



RadioShack

No. de Cat.: 60-2845

POLIZA DE GARANTIA

RADIO SHACK DE MÉXICO S. A. DE C. V.
AV. JARDÍN NO. 245
COL. TLATILCO
MÉXICO, D. F. C. P. 02860

Radio Shack de México S. A. de C. V. Garantiza este producto por el término de un año o noventa días en todas sus partes y mano de obra contra cualquier defecto de fabricación y funcionamiento a partir de la fecha de entrega al consumidor.

CONDICIONES

- I. Para hacer efectiva esta garantía, no podrán exigirse mayores requisitos que la presentación de ésta póliza junto con el producto en cualquier tienda de **RADIO SHACK DE MÉXICO S. A. DE C. V.** o en el **CENTRO DE REPARACIÓN DE RADIO SHACK DE MÉXICO S. A. DE C. V.** ubicado en Avenida Jardín N° 245, Col, Tlatilco, México D.F. donde también se podrán obtener refacciones y partes.
- II. La empresa se compromete a reparar el producto, así como las piezas y componentes defectuosos del mismo, sin ningún cargo al consumidor, los gastos del flete del producto que se deriven de su cumplimiento serán cubiertos por **RADIO SHACK DE MÉXICO S. A. DE C. V.**
- III. El tiempo de reparación en ningún caso deberá ser mayor a 30 días a partir de la recepción del producto en cualquiera de los sitios en donde se pueda hacer efectiva la garantía.
- IV. Esta garantía no es válida en los siguientes casos:
 - Cuando el producto ha sido utilizado en condiciones distintas a las normales.
 - Cuando el producto no ha sido operado siguiendo las indicaciones del instructivo proporcionado.
 - Cuando el producto ha sido alterado o reparado por personas no autorizadas por **RADIO SHACK DE MÉXICO S. A. DE C. V.**
 - Cuando el producto haya sido dañado por siniestros.
- V. El consumidor podrá solicitar que se haga efectiva la garantía ante la propia casa comercial donde se adquirió el producto.

**RadioShack.**

VI. En caso de que la presente garantía se extraviara, el consumidor puede recurrir a su proveedor para que le expida otra póliza de garantía, previa presentación de la nota de compra o factura.

*** Nota:**

Los aparatos electrodomésticos tienen **1 año de garantía** y los de baterías **90 días**.

Producto: _____	SELLO DE LA SUCURSAL
Marca: _____	
No. De Catálogo: _____	
No. De Serie: _____	
No. De Factura: _____	FECHA DE ENTREGA